HOBBY CONSOLAS Suplemento realizado por los expertos de Hobby Consolas

GUÍAS & TRUCOS



¡EXPRIME EL JUEGO A FONDO!

SHIFT 2 UNLEASHED

Consejos y Circuitos
Los mejores coches
Completa el juego al 100%

¡Y los mejores trucos para todas las consolas!





EL KIOSKO DE MIC___MIC

Te desvelamos todos los consejos y secretos para ser el rey de la pista y dejar a tus rivales en la estacada.

CATEGORÍAS DEL MODO HISTORIA

Durante tu ascenso a lo más alto del mundo automovilístico tienes que pilotar todo tipo de coches de distintas categorías, desde un Golf a un Maserati.



1

Moderno D Es la primera clase del juego, con la que te evalúan para ponerte en un nivel de dificultad u otro. Los coches, como el Audi TT, el Ford Focus o el Honda Civic son bastante baratos, en torno a los 20.000 $ de media. Son coches bastante fiables y poco potentes, para que vayas aprendiendo a controlarlos y a trazar las curvas. Para ti, esto es pan comido.



2

Moderno C Aquí la cosa empieza a ponerse un poco más seria. Puedes pilotar "bugas" como el Subaru Impreza WRX STI o el clásico Lancer Evolution. Son coches con más potencia y generalmente de tracción trasera, así que tienes más posibilidades de derrapar. Las carreras en esta categoría ya incluyen series, una especie de campeonatos o liguillas.



3

Drift Las pruebas de drift son un poco desconcertantes de inicio, así que es bueno que le dediques un poco de tiempo a controlar los derrapes durante los tutoriales en los que te enseñan a ser un as de esta disciplina. Además, en esta categoría puedes hacerte con uno de los coches de tus rivales si derrotas a Vaughn Gittin Jr. en el evento "el derrape final", aunque no es fácil.



4

Eliminador Esta categoría aparece en un par de momentos durante el modo carrera. Debes evitar ir último para no ser eliminado. Son pocas pruebas con coches prestados, así que no tienes que preocuparte por juntar dinero para poder participar. La parte mala es que en cada carrera tienes que adaptarte al nuevo coche.



5

Retro Esta categoría incluye coches de los 70, 80 y algunos de los primeros años de los 90. Sobre todo durante las primeras carreras llevarás coches algo lentos, aunque bastante fiables. Tienes que escoger un coche distinto según la zona en la que participes (Japón, EE.UU. o Europa), así que ve ahorrando unos cuantos dólares.



6

Moderno B Estos vehículos ya empiezan a ser auténticos bólidos, como el Lamborghini Reventon, el Gallardo o el Porsche 911 GT2. Los coches son bastante caros, así que no es mala idea que mejores en el taller alguno de los otros "carros" con los que has corrido para que suban de clase. Si vas sobrado, cómprate uno nuevo.



7

Muscle Estos clásicos "bestiajos" americanos son pura potencia. Aunque alguno de los primeros (retro) son menos potentes, hay que habituarse a esta potencia para no perder el control en las frenadas. Entre las joyas que puedes manejar están el Chevrolet Corvette Z06 o el Dodge Viper, auténticas bestias del asfalto.



8

Moderno A Si no estás muy pudiente puedes intentarlo con alguno de tus Muscle "tuneados", aunque lo mejor es "aflojar" algo de dinero para hacerte con un Lamborghini Reventon o el tremendo Pagani Zonda. Si has jugado a *NFS Hot Pursuit* te regalan el Reventon Police en Extras y no tienes que gastarte dinero.



9

Resistencia Para tener éxito en estas larguísimas pruebas (completarlas te lleva unos 40 minutos de media) necesitas paciencia, regularidad, concentración y sobre todo un coche con el que te sientas a gusto y controles al máximo por haberlo usado mucho antes, como el Reventon o el Pagani Zonda.



10

FIA GT3 En esta categoría pilotas auténticos "pepinos" de la carretera, como el Audi R8 o el Ford GT. Tienen menos velocidad punta y aceleración que los Muscle o que algunos Moderno A, pero si aprendes a controlarlos te parecerá que van pegados sobre la carretera. Son los coches oficiales del Campeonato de GT3, así que tus rivales pilotarán los mismos que tú.



11

Taller Aquí vale cualquier coche que hayas tuneado tú mismo. Desde aquel Golf GTI que convertiste en un auténtico bólido hasta el poderoso (aunque algo incontrolable) Gumpert Apollo. No olvides que si mejoras uno de tus coches de categoría Moderno B (por ejemplo) hasta su máximo nivel, luego no puedes usarlo en alguna prueba que hayas dejado en esa categoría.



12

FIA GT1 La "creme de la creme" está esperándote en esta categoría. No encontrarás nada más potente, más fiable y más caro que estos. Algunos son versiones GT1 de los que pudiste pilotar en GT3, como el Porsche 911, aunque otros son nuevos, como el Maserati. Las exigencias son mayores que en ninguna otra categoría, así que tienes que tenerlos dominados.

CONSEJOS PARA SER EL MÁS RÁPIDO

Dentro de cada categoría puedes disputar distintos tipos de prueba. Aquí las tienes todas explicadas y los secretos para convertirte en el nº 1 de cada una.

Consejos para las Carreras

EL INICIO ES LO MÁS IMPORTANTE. Como si fuera una carrera de Fórmula 1, aquí las salidas también definen quiénes acabarán primeros. Más aún en las carreras con cochazos (tipo Moderno A, muscle, GT3, Taller y GT1) donde si no les das caza rápidamente puedes perderlos para siempre.

CIERRA ESPACIOS EN LA SALIDA. No importa la posición en la que salgas; a menos que tengas un coche con aceleración increíble y que claves la salida, un montón de coches intentará pasarte. Tienes que cerrar los espacios moviéndote de un lado a otro de la pista con suavidad. Si el circuito es muy ancho lo tendrás mucho más difícil.

EVITA LOS CHOQUES MIENTRAS ACELERAS. De un choque frenando puedes llegar a salir airoso (incluso por delante de tu rival si tienes suerte), pero tras uno en el que vayas acelerando es casi imposible que consigas mantener el coche dentro de la pista. Por eso, asegúrate de frenar antes de impactar con ningún rival.

APURA EN LAS FRENADAS. Generalmente, tus rivales empiezan a frenar antes de lo que es estrictamente necesario. Si tienes un coche que reúna una buena potencia de frenado con una aceleración portentosa, lo mejor que puedes hacer para adelantar es apurar al máximo para frenar, sobre todo en las curvas más cerradas, que te obligan a disminuir mucho la velocidad. Incluso puedes pasarles en mitad de la frenada, robarles la posición en la trazada y obligarles a frenar para evitar un accidente.

DEFIENDE TU POSICIÓN manteniéndote en la trazada. Una vez que te hayas colocado en el primer puesto tienes que defender la posición con uñas y dientes. Para ello, lo mejor es que sigas la trazada marcada a pies juntillas. Es mejor frenar demasiado, ya que, generalmente, tus rivales evitan lanzarse como locos a por ti y frenarán como tú has hecho. Lo peor es querer apurar demasiado y salirte de la pista, momento que aprovechan tus rivales para pasarte sin peligros.







Consejos para el Eliminador

CONDUCE CON EQUILIBRIO. Para ganar en este tipo de competiciones tienes que ir adelantando puestos y evitar ir en último lugar para no ser eliminado. Aunque cuanto antes te pongas en cabeza, más posibilidades de ganar tienes, aquí los rivales no están tan pegados en la salida, así que tienes que ir remontando poco a poco. Por eso tienes que encontrar un equilibrio entre ir arañando décimas a tus rivales y no arriesgar tanto como para acabar destrozado en la cuneta y perder muchos puestos.

NO PIERDAS LOS NERVIOS AL IR EN CABEZA. Cuando vas 1º, la tensión es máxima en esta disciplina, ya que tus rivales atacan con agresividad y el reloj no para de bajar segundos, así que intenta mantener la calma.



Consejos Vuelta rápida

■ CONDUCCIÓN TÉCNICA. Mientras que en las carreras o el eliminador puedes ser mucho más agresivo, aquí lo que tienes que hacer es batir el tiempo que te establecen, así que olvídate de hacer locuras y céntrate en seguir la trazada al dedillo. Es la mejor manera de recortarle décimas al crono.

■ CONOCE LOS CIRCUITOS COMO LA PALMA DE TU MANO. El otro requisito básico para conseguir la victoria es conocer cada curva, giro o frenada brusca. No te precipites y mantén el ritmo durante todas las vueltas para ir mejorando. No te obsesiones con tratar de batir el tiempo durante la primera vuelta. Hay tiempo de sobra.









Consejos de Drift

APROVECHA EL TUTORIAL. En las clases de Vaughn Gittin Jr, el campeón del mundo de Drift, presta atención a sus consejos y practica un buen rato en los 3 tutoriales para pillarle el tranquillo a los derrapes.

CADA CURVA ES IMPORTANTE. Para hacer un buen derrape necesitas alcanzar la velocidad ideal para cada curva, soltar el acelerador un momento y volver a acelerar para que empiece el derrape. A partir de ese momento el juego de movimientos con el stick analógico es fundamental. No desestimes curvas que parecen poco propensas al derrape, porque en las competiciones más avanzadas cualquier punto que "rasques" es decisivo.

ALARGA LOS DERRAPES AL MÁXIMO. Aunque la trazada te pida que endereces tu coche, trata de alargar el derrape aunque acabes chocando contra el muro para conseguir más puntos. Piensa que los buenos drifts no son los que se ajustan a la trazada, sino los que además sean muy largos.

ADÁPTATE A CADA CIRCUITO. Dependiendo del estilo de cada circuito debes intentar un tipo u otro de derrapes. Por ejemplo, si tiene muy pocas curvas buenas para derrapar no merece la pena volverse loco con las curvas pequeñas. Mejor céntrate en colocar el coche con la dirección y la velocidad ideales para encarar la curva buena.









Consejos de Serie

LAS SERIES SON GRUPOS DE CARRERAS, como una especie de liguilla en la que sumamos puntos con cada puesto y gana el que más consiga al final. Por eso no debes tirarte de los pelos si en una solo consigues un tercer puesto, por ejemplo, porque tienes tiempo para remontar y acabar ganando.

EL MODO MÁS MARRULLERO. Piensa que al haber varias carreras seguidas te puede venir bien incluso sacar de la carretera a tu máximo rival de la liguilla, aunque pierdas tú también algunos puestos en el intento. Tienes que ser más calculador que en otros modos, ¡en caso de empate ganas tú!



RECOMPENSAS POR NIVEL

Cada vez que subas de nivel recibes una serie de recompensas. Algunas no son muy jugosas, pero otras, como el dinero o nuevos coches, son esenciales.





TABLA DE OBJETOS DESBLOQUEABLES

EXPERIENCIA NECESARIA		RECOMPENSAS
2	3.000	VINILOS: PRIMITIVOS Y 2.000 $. LOS VINILOS SON PEGATINAS (DE COCHE ENTERO) QUE PUEDES APLICAR SOBRE TU COCHE FAVORITO EN LA SECCIÓN PIEZAS VISUALES DENTRO DE TU GARAJE. NO SE PUEDE DESDE DENTRO DEL MODO HISTORIA.
3	6.000	PINTURA METALIZADA Y 3.000 $. LAS PINTURAS DE BASE QUE PUEDES USAR PARA TUNEAR EL COCHE TAMBIÉN ESTÁN DENTRO DE LA SECCIÓN ANTERIOR: PIEZAS VISUALES.
4	9.000	VINILOS: DEGRADADOS, CATÁLOGO DE LLANTAS DESDE # HASTA LA LETRA A, Y 4.000 $. TAMBIÉN PUEDES CAMBIAR LAS LLANTAS PARA FARDAR UN POCO MÁS DENTRO DE LA MISMA SECCIÓN. NINGUNA DE ESTAS OPCIONES AFECTA AL RENDIMIENTO DEL COCHE.
5	13.000	RECIBES TU PRIMER COCHE POR SUBIR DE NIVEL, UN FLAMANTE TEAM NEED FOR SPEED MAZDA RX-8 QUE TE VIENE DE PERLAS PARA COMPETIR EN MODERNO A Y SUPERIORES.
6	17.000	PINTURA: VIRADO, CATÁLOGO DE LLANTAS DESDE LA B HASTA LA E Y 10.000 $.
7	21.000	VINILOS: FRANJAS Y 20.000 $.
8	25.000	PINTURA: PERLA, CATÁLOGO DE LLANTAS DESDE LA G HASTA LA K Y 40.000 $.
9	30.000	VINILOS: DETERIORADO Y 60.000 $.
10	35.000	PINTURA: BRILLANTE, CATÁLOGO DE LLANTAS DESDE LA K HASTA LA R Y 80.000 $.
11	42.000	EL COCHAZO TEAM NEED FOR SPEED SHELBY TERLINGUA FORD MUSTANG. ES UN COCHE DE NIVEL C, PERO QUE TE VIENE DE PERLAS PARA MEJORAR TIEMPOS, GANAR CARRERAS O SUBIR DE PUNTUACIÓN DE DRIFT EN ANTIGUAS PRUEBAS QUE YA HAS REALIZADO.
12	50.000	VINILOS: EQUIPO ASIÁTICO, PINTURA: MATE, CATÁLOGO DE LLANTAS S A LA T Y 120.000 $.
13	60.000	VINILOS: EQUIPO OCCIDENTAL Y 140.000$.
14	70.000	VINILOS: HUELLAS ANIMALES, CATÁLOGO DE LLANTAS DESDE LA T HASTA LA W Y 160.000$. COLECCIÓN DE LLANTAS COMPLETADA.
15	85.000	UN NUEVO COCHE, EL PORSCHE 911 GT3 RSR 2009: TEAM FALKEN Y 180.000$.
16	100.000	VINILOS: TOUGE AUTOMOTIVE Y 200.000 $.
17	125.000	PINTURA: CROMADA Y 250.000 $. A ESTAS ALTURAS YA TE HAS HECHO CON UNA BUENA SUMA DE DINERO, ASÍ QUE NO ESCATIMES A LA HORA DE "TUNEAR" TUS COCHES. INCLUSO PUEDES COMPRAR ALGÚN COCHE NUEVO SI TE QUEDAS ATASCADO EN ALGUNA CARRERA. COLECCIÓN DE PINTURA COMPLETADA.
18	150.000	VINILOS: PRECISIÓN DRIFT CLOTHING Y 300.000 $.
19	175.000	VINILOS: CAMUFLAJE Y 400. 000 $. COLECCIÓN DE VINILOS COMPLETADA.
20	200.000	500.000 $. UNA VEZ QUE LLEGUES AL NIVEL 20 (MÁS O MENOS CUANDO LLEVES UN 65%-70% DE LA HISTORIA COMPLETADA), YA NO TE SERVIRÁ DE NADA LA EXPERIENCIA, TAN SOLO EL DINERO QUE PUEDAS GANAR EN EL RESTO DE PRUEBAS QUE TE QUEDAN PARA COMPRAR NUEVOS VEHÍCULOS.

CADA CIRCUITO ES UN MUNDO

Hay 35 circuitos con más de 70 trazados, pero básicamente se pueden resumir en estos 5 tipos. Te mostramos las claves de cada uno.



1

Ovalados. En los circuitos ovalados debes mantener el control realizando movimientos muy sutiles. Si te pasas con la dirección, acabas derrapando o perdiendo mucha velocidad. No uses Select (o Back) para reubicar el coche, porque se vuelve totalmente ingobernable.





2

Chicanes. Los trazados con mayoría de chicanes son una oportunidad perfecta para apurar la frenada al máximo y adelantar a tus rivales. Pero ojo, porque también es el lugar ideal para que te descalifiquen por atajar.



3

Circuitos GP. Son los circuitos más completos, en los que lo mismo tienes una sección con chicanes como otras con rectas muy largas y curvas rápidas (como Suzuka), así que tienes que estar muy atento para adaptarte a cada momento y no acabar en el desgüace.



4

Urbanos. Los circuitos urbanos son normalmente muy estrechos, por lo que el peligro de colisiones es constante. Por otro lado, golpear el coche contra el muro es menos nefasto que salirte en una curva a la grava.





5

Tipo Nürburgring

Las rectas interminables, los cambios de peralte, la estrechez o las curvas súper rápidas son los motivos por los que son los trazados más difíciles.

LOS MEJORES COCHES EN CADA CATEGORÍA

Aunque todo depende de tus preferencias, las mejoras y el reglaje que hayas hecho para cada coche, siempre hay bólidos que sobresalen entre los demás.

■ **MODERNO D.** Aunque el Audi TT es más veloz, tarda mucho en frenar. Al Lotus Elise le pasa algo parecido: acelera muy rápido, pero tiene poca velocidad punta. Las 2 opciones más equilibradas son el **Audi S3** y el **BMW 135i Coupé**. Nos quedamos con el S3 que es algo más controlable.



AUDI S3

■ **MODERNO C:** Aquí te proponemos 3 coches muy distintos. Si lo que quieres es un coche con clase y que "tuneado" sea muy fiable, coge el **Caterham Superlight R500**. Si buscas algo equilibrado coge el **Nissan GTR**, aunque nuestra opción favorita es el potente **Porsche 911** a 311 km/h.



PORSCHE 911

■ **DRIFT.** Para participar en competiciones de drift vale cualquier coche de tracción trasera. Recuerda que durante estas pruebas tus coches se comportarán al estilo drift, aunque luego vuelven a la normalidad. El primer coche que recibes, de las manos de tu mentor Vaughn, es el **Nissan S13 Drift Alliance**. Puede parecer algo cutre, pero es la mejor opción de todas. Si el circuito es más rápido y el Nissan se te queda lento, prueba con el **Team Need for Speed Mazda RX-8**, mucho más potente. Pero recuerda que no hay prisa; se trata de hacer puntos, no de llegar 1º.


NISSAN S13 DRIFT ALLIANCE

■ **MODERNO B.** En esta categoría hay 3 coches estrella: el **Porsche 911 GT2**, con muy buena frenada; el **Mercedes-Benz Stirling Moss**, que es muy potente, pero algo tosco de controlar y nuestro favorito, el **Lamborghini Reventon**, que llega a los 340 km/h, y que además es el más manejable.


LAMBORGHINI REVENTÓN

■ **MODERNO A.** El **Buggatti Veyron** es el más potente y bestial de todos, aunque el **Gumpert Apollo** no se queda muy lejos. Aun así nos quedamos con el **Pagani Zonda R**, algo más lento, pero más manejable. Una máquina de ganar.


PAGANI ZONDA R


GUMPERT APOLLO

RETRO Aunque estos coches sean algo antiguos la verdad es que nos tienen encandilados. El mejor de todos es el increíble **McLaren F1** que va a 386 km/h, pasa de 0 a 100 en 3,20 segundos y frena en 2,59 segundos. El "problemilla" es que cuesta 2.000.000 $ por lo que no merece la pena. El más equilibrado es el **Nissan Skyline GT-R** que aúna velocidad y manejabilidad a muy buen precio. Para nostálgicos el **Lancia Delta**.



LANCIA DELTA INTEGRALE

MUSCLE Estas "musculosas" máquinas del asfalto norteamericanas ofrecen una potencia desmesurada en perjuicio de la manejabilidad. Hay que frenar mucho y girar bruscamente para conseguir entrar bien en las curvas. Uno elección puede ser el **Dodge Viper SRT10** que alcanza los 325 km/h y un gran frenado. Otra opción más modesta es el **Shelby Cobra**, aunque nuestra mejor opción (y la que más victorias nos ha dado) es el **Chevrolet Corvette Z06**, con mejor frenado y aceleración que ambos.



CHEVROLET CORVETTE Z06

FIA GTI En esta disciplina pasa igual que con la GT3, todos los coches son muy parecidos, como el **Maserati MC12 GT1** o el **Matech Ford GT GT1**, aunque nuestro favorito por velocidad punta, aceleración y manejo en el **Lamborghini Murciélago**. Y como 2º plato el Maserati.



LAMBORGHINI MURCIÉLAGO R-SV GT1

TALLER Aquí nos vale cualquier coche que hayamos modificado en el taller, desde un **Ford Focus** hasta un **Dodge Viper**. Por eso nuestro consejo es que cojas un vehículo potente que ya controles bien y con el que ganaras "sobrao" en categorías anteriores como el **Reventón** o el **Porsche 911**.



DODGE VIPER SRT10

RESISTENCIA Pasa igual que en la modalidad taller, es decir, que vale todo. En ambos casos nuestros rivales son de la misma categoría que elijamos (D,C,B o A) por lo que la elección depende de tu gusto personal y escoger el coche que te haga sentir más cómodo. Recuerda que ellos llevan lo mejor de cada clase, así que tú no seas menos.



FORD MUSTANG RTR-X

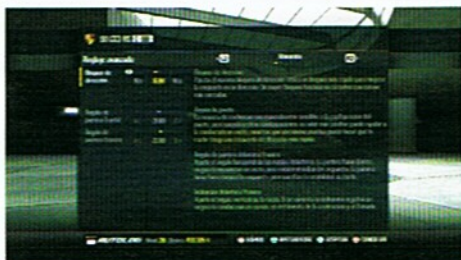
FIA GT3 Las prestaciones de los vehículos en esta categoría son muy similares. Apenas hay diferencias, así que lo mejor es que elijas con el que te sientas más cómodo. En nuestro caso, y aunque el **Audi R8** o el **Ford GT** son más potentes, nos quedamos con el **Corvette Z06 R GT3**, una auténtica joya.



CORVETTE Z06R GT3

QUÉ SERÍA DE MÍ SIN UN MECÁNICO

Para mejorar los resultados de alguno de nuestros coches durante una competición podemos hacer reglajes distintos adaptados a cada estilo o circuito.









ÚTIL EN DIFICULTADES ALTAS Y EN DETERMINADOS CIRCUITOS Puedes hacer reglajes para cualquier vehículo, aunque donde más notas la diferencia es en coches de alta gama y en los modos de control profesional y élite. Estos 2 modos tienen menos ayudas, así que los cambios que hagas sobre la estabilidad o la tracción del coche se notan mucho más. Si no juegas en estos modos de control o no te quedas atascado en ningún circuito (como Nürburgring) no resulta tan necesario.

DECENAS DE POSIBILIDADES Podemos cambiar desde la presión de los neumáticos o la aerodinámica hasta el comportamiento de los amortiguadores. Todo tiene sus consecuencias, aunque algunas como la alineación (que controla el coche en las rectas) o la tracción (que cambia el tiempo que transcurre entre marcha y marcha, lo que afecta a la aceleración y la velocidad punta) son más visibles. Es la parte más técnica de todo el juego. Si no tienes ni idea de mecánica observa las explicaciones y haz varias pruebas para encontrar tu configuración ideal.

EJEMPLO DE REGLAJE PARA NÜRBURGRING Este circuito es el más complicado del juego y resulta muy difícil mantener el coche en la pista. Prueba a cambiar la alineación, aumenta la carga aerodinámica para mejorar la toma de curvas a altas velocidades y pon más blandos los muelles para que se adapte a los baches.



CÓMO MEJORAR TU COCHE EN EL TALLER

En el taller puedes mejorar tu "cuatro latas" para convertirlo en un auténtico coche de competición. Descubre cómo usar el taller de modo inteligente.

PUNTOS QUE PUEDES MEJORAR Hay 9 categorías en total. En motor puedes aumentar la velocidad punta y la aceleración del coche por unos miles de dólares. Es el primer paso que debes dar para mejorar tu "carro". En tracción se mejora principalmente la velocidad punta, ideal para circuitos con muchas rectas. Dentro de inducción forzada le ponemos un "pequeño" turbo al vehículo (es la manera más rápida y barata de aumentar la velocidad máxima y la aceleración). La categoría de suspensión mejora el control del vehículo (ideal para trazados sinuosos) y disminuye el tiempo de frenado. En frenos también mejoramos estos 2 últimos atributos pero en mayor medida. En neumáticos se perfecciona mucho el control y algo el tiempo de frenado (que es lo mejor para poder apurar al máximo en las frenadas). Cambiar la carrocería mejora todos los atributos del coche aunque es bastante caro. En nitroso le ponemos un turbo al coche (que podemos usar pulsando círculo o B), aunque solo lo permiten algunos modelos (los más deportivos). Por último, dentro de taller podemos hacer un buen número de mejoras de un plumazo, llevando a nuestro vehículo hasta su máximo potencial. Eso sí, vete preparando la chequera porque mejorar un vehículo "normalucho" te cuesta 75.000 $.



GESTIÓN DE LAS MEJORAS A medida que vas realizando mejoras en el taller verás cómo aumenta la barra de progresión del taller. En la mayoría de los vehículos puedes realizar esta conversión que (como te hemos dicho) convierte tu coche a su mejor versión usando piezas de competición al llegar a un determinado porcentaje de mejora. Cuando hayas cumplido ese porcentaje conviértelo en la sección taller y no sigas mejorándolo hasta el 100%. No te servirá de nada, sólo malgastarás el dinero ya que la versión del taller es independiente de cómo estuviera el coche, si al 75% o al 100% de mejoras. Parece que no cuesta mucho, pero al conseguir más coches te dejas un dineral, así que ojo.

PELIGROS DE ABUSAR DEL TALLER Principalmente está el peligro económico. Si te acostumbras a comprar muchos coches y "tunearlos" te puedes quedar sin dinero para comprar coches de la GT3 o la GT1, por ejemplo. No seas cabeza loca y mejora un coche solo cuando realmente veas que te resulta muy difícil ganar las pruebas de su modalidad. El otro peligro es que al realizar mejoras puedes subir la categoría de un coche desde D hasta A. Esto te puede dejar sin suficientes coches de categorías inferiores con los que participar. Por lo demás, llevar tu vehículo al taller es tan recomendable como necesario en muchos casos así que date un capricho y "tunea" a saco.







CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS

Aquí tienes la lista de todos los logros del juego y cómo conseguirlos. Luego no nos vengas con que tienes pocos puntos en tu perfil. Te lo ponemos fácil.

	NOMBRE DEL LOGRO	DESCRIPCIÓN DEL LOGRO
1	AFICIONADO	ALCANZA EL NIVEL 5 DE PILOTO EN EL MODO HISTORIA.
2	SEMIPROFESIONAL	ALCANZA EL NIVEL 10 DE PILOTO EN EL MODO HISTORIA.
3	PROFESIONAL	ALCANZA EL NIVEL 15 DE PILOTO EN EL MODO HISTORIA.
4	VETERANO	ALCANZA EL NIVEL 20 DE PILOTO EN EL MODO HISTORIA.
5	CAMPEÓN GT1	DERROTA A JAMIE CAMPBELL-WALTER Y GANA EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE LA GT1.
6	CAMPEÓN GT3	DERROTA A PATRICK SODERLUND Y GANA EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE LA FIA GT3.
7	PILOTO DIURNO	DOMINA TODOS LOS ESCENARIOS DE DÍA O AL ANOCHECER. ES BASTANTE COMPLICADO YA QUE TIENES QUE CONSEGUIR UN 100% DE TRAZADA Y DOMINAR TODAS LAS CURVAS.
8	YO...SOY...IRON MAN	ACABAR PRIMERO EN 5 PRUEBAS CONSECUTIVAS ONLINE.
9	DOMINADOR	HAS DERROTADO A TODOS LOS RIVALES. SON 9 EN TOTAL: DRIFT, CONTRARRELOJ, RETRO,...
10	LENO ESTARÍA ORGULLOSO	TENER, AL MENOS, UN COCHE DE CADA FABRICANTE EN TU GARAJE. NECESITAS MUCHO DINERO PARA COMPRARLOS ASÍ QUE TE VA A TOCAR REPETIR PRUEBAS.
11	CAZARRECOMPENSAS	GANA UN TOTAL DE 10.000.000 DE $ A LO LARGO DE TU CARRERA COMO PILOTO.
12	JINETE NOCTURNO	DOMINAR TODOS LOS ESCENARIOS NOCTURNOS. ES MÁS DIFÍCIL AÚN QUE EL DIURNO.
13	CAMPO DE PRUEBAS	GANAR EL DESAFÍO GTR DE JR.
14	RECOMENDADO	HAS COMPLETADO UNA PRUEBA RECOMENDADA POR UN AMIGO.
15	CAMINO AL ÉXITO	HAS DERROTADO A TU PRIMER RIVAL.
16	CAMPEÓN DE TALLER	DERROTA A MIKE WHIDDETT Y GANA EL CAMPEONATO DE TALLER.
17	MUCHO MÁS ALLÁ	CONSIGUE 250 OBJETIVOS DE PRUEBA, COMO HACER UNA VUELTA PERFECTA, LIDERAR,...
18.	EXPLORADOR JUNIOR	GANA TU PRIMERA MEDALLA DE GRUPO DE PRUEBAS.
19	LA BATALLA DEL PILOTO	COMPLETA UNA PRUEBA ÍNTEGRAMENTE CON LA CÁMARA DEL CASCO. LO MEJOR ES QUE LO HAGAS EN UN CIRCUITO OVALADO Y DE DÍA.
20	ELITISTA	ACABA 1º EN UNA PRUEBA CON EL MODO DE CONTROL DE ÉLITE (SIN AYUDAS).
21	LICENCIA DEPORTIVA	GANA 25 PRUEBAS EN EL MODO HISTORIA EN DIFICULTAD FÁCIL O SUPERIOR.
22	LICENCIA DE COMPETICIÓN	GANA 50 PRUEBAS EN EL MODO HISTORIA EN DIFICULTAD MEDIA O SUPERIOR.
23	LICENCIA DE CARRERA	GANA 75 PRUEBAS EN EL MODO HISTORIA EN DIFICULTAD DIFÍCIL.
24	A TODO GAS	BATIR EL PRIMER TIEMPO A SUPERAR EN UNA PRUEBA DE VUELTA RÁPIDA.
25	EL MUNDO ES MI OSTRA	DESBLOQUEA EL CAMPEONATO MUNDIAL DE LA FIA GT1. ACABA GT3 PARA HACERLO.
26	LO HAS CLAVADO	DOMINA TU PRIMER CIRCUITO.
27	TROTAMUNDOS	COMPETIR EN TODOS LOS ESCENARIOS DEL JUEGO (JUGANDO LA HISTORIA SE HACE SOLO)
28	TRES EN RAYA	HACERTE CON UN COCHE MODERNO, UNO RETRO Y UN MUSCLE CAR.
29	SINTONIZADO	UTILIZAR EL REGLAJE EN VIVO PARA GUARDAR LA CONFIGURACIÓN DE UN COCHE.
30	ADICTO AL TRABAJO	MEJORA 3 COCHES HASTA EL NIVEL DE TALLER, EL MÁXIMO.
31	NIVEL POPULAR	COMPLETA LA PRUEBA NIVEL POPULAR DE JR.
32	GANADOR DE MEDALLAS	GANAR 10 MEDALLAS.
33	CAZADOR DE MEDALLAS	GANAR 50 MEDALLAS.
34	COLECCIONISTA DE MEDALLAS	GANAR 100 MEDALLAS.
35	¡ME VOY A HOLLYWOOD!	SUPERA LA RONDA DE CLASIFICACIÓN EN EL CAMPEONATO DE DUELO DE PILOTOS ONLINE.
36	PAPARAZZI	COMPARTIR UNA FOTO O REPETICIÓN CON OTROS AMIGOS.
37	INTERCEPTAR Y PERSEGUIR	COMPLETA UNA PRUEBA DE REMONTADA EN ONLINE.
38	EL REY DE LA COLINA	GANA TU PRIMERA CORONA DEL CAMPEONATO DE DUELO DE PILOTOS ONLINE.
39	LA TRAZADA PERFECTA	GANA UNA PRUEBA ONLINE CON LA CÁMARA DEL CASCO.
40	CÉLEBRE	JUGAR ONLINE DURANTE 10 HORAS.
41	TROFEO DE PLATINO	DESBLOQUEA EL RESTO DE LOGROS DEL JUEGO.

PlayStation 3

BulletStorm



■ CONSEGUIR EL LÁTIGO VERDE

Para conseguir el látigo de color verde esmeralda, tenéis que terminar la demo de *BulletStorm* y luego comenzar una partida al juego completo.

DC Universe Online

■ CONSEGUIR XP INFINITA

Para llevar a cabo este truco tendréis que esperar hasta la misión "Trigon's Blood", que es de nivel 17 y tiene lugar en un hospital. Una vez que Zatanna os abre paso dejándoos así vía libre para bajar en el ascensor, os encontraréis con un buen número de habitaciones antes de



llegar al enfrentamiento con el jefe final Brother Blood. Si echáis un vistazo por las habitaciones una vez hayáis derrotado a los enemigos, veréis que en algunas zonas hay montones de sillas de ruedas abandonadas. Destruir una silla de ruedas cualquiera os dará 15 puntos de experiencia. Y lo mejor de todo es que una vez destruida, la silla volverá a aparecer a los pocos segundos, dándoos acceso así una infinidad de puntos de XP. Estamos de acuerdo en que es un proceso lento y aburrido, pero merece la pena. También tenéis que tener en cuenta que es la única misión en la que un objeto vuelve a aparecer una vez destruido.

Fight Night Champion



■ CONGELAR A LOS RIVALES

Si mientras os cubrís presionando hacia atrás con el stick analógico, pulsáis al gatillo izquierdo, es posible conseguir que vuestro contrincante se quede congelado, evitando así que os lance más ataques. Simplemente tenéis que presionar rápida y alternativamente los botones para puñetazo corto y puñetazo directo. De esta forma no sólo conseguiréis dejar paralizado a vuestro rival sino que además, y solo en ocasiones, le causaréis daños equivalentes a haberle machacado el tronco o a haberle asestado un gancho de los potentes en toda la cara. ¡A practicar, que merece la pena!

TRUCOS DE LOS LECTORES



Dead Rising 2

■ SUBIR RÁPIDO DE NIVEL

Hola, soy Alejandro Arjona, tengo 11 años y os envío buen truco para demostrar a mis amigos que publicáis las cosas. Sirve para subir rápido de nivel en *Dead Rising 2*.

Para comenzar, tenéis que llegar al caso 3-2 (puede ser otro a partir del 2-2, pero es preferible este, porque seguro que ya seréis nivel 10 o más). Al llegar, dadle a "Repetir historia" para comenzar de nuevo (no os preocupéis, lo conservaréis todo menos las armas). Cuando lleguéis al caso 1-2, debéis buscar un bistec en la zona de restaurantes (lo encontrareis en la cocina de uno que parece de estilo ranchero). Coged tres (bistecs, no valen otros) y dirigíos al Yucatán Casino. Tras ver una escena, apareceréis en una pelea con un psicópata llamado Ted y su tigre Snowflake. No ataquéis al tigre y matad a Ted. Después coged el bistec como si fuerais a disparar y, cuando el tigre vaya a por vosotros, tirad el bistec y se lo comerá. Haced esto con los tres filetes y lo habréis domado. Buscad tras una puerta del casino al hombre del principio y encenderéis el casino. Después dadle un arma y con la ayuda del tigre rescatad a la otra gente y (si queréis) matad al psicópata de los baños (contra el de la moto el tigre no sobreviviría) y llevad a la gente al refugio. Allí, entrad en la habitación donde está Katey y seleccionad al tigre. Ganareis muchos puntos de experiencia.

Importante: solo encontraréis al tigre en el caso 1-2 antes de encontraros con la reportera en el hotel.

Alejandro Arjona (email)



Heavy Rain

■ VER TODOS LOS FINALES

En esta vida todo tiene un final (excepto algunos culebrones de televisión, que son infinitos), y para que alcancéis todos los que existen en *Heavy Rain* sólo tenéis que seguir estas instrucciones.



Epílogo - Inocente:
- Ethan es arrestado y no encuentra a Shaun.

Epílogo - Caso cerrado:
- Lograd que Norman sobreviva y que además sea quien derrote al asesino del Origami.

Epílogo - Sin ayuda:
- Ethan no es arrestado, pero tampoco encuentra a Shaun.

Epílogo - Virtualizado:
- Norman muere y sobrevive el asesino.

Epílogo - La venganza de una madre:
- Sobreviven tanto Lauren como el asesino y el niño es encontrado.

Epílogo - Heroína:
- Es Madison la que se enfrenta con el asesino del Origami.

Epílogo - El blues del Origami:
- Lauren y Scott fallecen.

Epílogo - Noticias:
- Siempre lo vais a conseguir, lo único es que variará en función del final que obtengáis.

Epílogo - Ethan y Mad:
- Conseguid que alguien salve a Shaun, además de lograr que Ethan perdone a Madison y que ambos sobrevivan.



Epílogo - La tumba del origami:
- Conseguid que Lauren sobreviva y que el asesino muera.

Epílogo - La tumba de Ethan:
- Este final puede cambiar en función de dos cosas. Ante todo, Ethan ha de morir mientras que Shaun debe salvarse. Luego, si Madison sobrevive y además tenía buena relación con Ethan, conseguiréis un final. Por el contrario, si la relación era mala, entonces el final será otro.

Epílogo - Impune:
- Scott vive, pero Lauren fallece.

Epílogo - Un nuevo comienzo (sin Madison):
- Ethan sobrevive, Shaun es encontrado y Madison muere o no se reconcilia con Ethan.

Epílogo - Madison Muerta:
- Evidentemente, Madison muere, pero Ethan sobrevive (además, tiene que perdonarla).

Epílogo - Resignación:
- Norman sobrevive, pero sin embargo no encuentra al asesino del Origami.

El resto de finales:
Hay 3 finales más, que depende de la decisión que hayáis tomado con la triptocaína. En los 3 sobrevive Norman, encuentra al asesino del Origami, pero varía en función de si consumís la droga...
-1- Todas las veces.
-2- Alguna vez.
-3- Ninguna vez.

Killzone 3

■ DESBLOQUEAR EL MODO ÉLITE

Completad el juego para poder seleccionar después el modo de dificultad Élite.

Marvel vs Capcom 3

■ CAMBIANDO EL VESTUARIO

En el Visor de Modelos podéis contemplar trajes diferentes para Arthur, Dante y Phoenix. Es muy sencillo: una vez que los personajes hayan aparecido en pantalla con su modelo de ropa habitual, pulsad el botón Select para alternar la vestimenta de todos ellos. Por ejemplo, podréis ver a Arthur sin armadura o a Dark Phoenix. Hay además colores distintos que podréis visualizar pulsando el botón **X**.



TRUCOS A LA CARTA

Dead Space 2

Iván Ruiz (email)

Hola. ¿Existen trucos para *Dead Space 2*, como en la primera parte? Para el modo imposible vendría bien recargar salud, estabilización, créditos o cualquier ayuda, ya que apenas se puede guardar y no hay puntos de control. Si no los hay, unos consejos para conseguir realizar esta hazaña me vendrían bien. ¡Gracias!

Hola Iván. Trucos como tal para el modo Imposible no hay, pero sí que podemos darte unos cuantos consejos que te vendrán bien. Y de regalo, ahí va cómo conseguir una habilidad muy valiosa.
- Intenta guardar siempre un Nodo de reserva. Lo necesitarás para abrir puertas que pueden contener valiosos objetos.
- Ahorra todas las balas que puedas, porque la munición es escasa. Usa el entorno para acabar con los enemigos y, sobre todo, mutila partes de su cuerpo (brazos o piernas) para impedirles avanzar.
- Si te ves acorralado, estabiliza a todos los necromorfos y aléjate para atarcarlos.
- No gastes dinero comprando botiquines, porque los encontrarás más o menos fácilmente.

■ HABILIDAD RE-SPEC

Al comienzo del capítulo 7 se consigue la habilidad de reagrupar armas, equipo y módulo de Stasis. Esto hace posible que se obtengan todos los nodos de una pieza y se puedan asignar a otra.





Xbox 360

Assassin's Creed: La Hermandad

GUÍA DE LOS TESOROS

Terminamos la mini-guía que comenzamos hace tres números. Esperamos que os haya servido, porque no tenemos libro de reclamaciones.

GUARIDA DE LOS SEGUIDORES: UN LOBO CON PIEL DE OVEJA

Accederéis a esta misión nada más comenzar la Secuencia 8. Llegaréis a la guarida desde los escalones de entrada a la Basílica de San Pedro (distrito del Vaticano) yendo hacia el norte.

Tesoro 1:

- El primero de los cofres de esta zona se encuentra en el mismo inicio de la memoria, bien escondido detrás de los barriles que hay a la izquierda.

Tesoro 2:

- Según avancéis hacia la siguiente habitación, nada más pillar al Cardenal haciendo uso el elevador, llegaréis al siguiente cofre buscando en el suelo justo debajo de donde os encontráis en ese momento.



Tesoro 3:

- Llegará un momento en que caeréis al vacío e iréis a parar a una plataforma. Incorporaos, daos la vuelta y veréis el tercer tesoro.

Tesoro 4:

- Arrinconad al Cardenal y luego mirad sobre el escritorio. Allí os espera el tesoro.

Tesoro 5:

- Cuando hagáis el salto de fe y os estéis acercando a la puerta objetivo, mirad hacia la izquierda para encontrar el último tesoro.

Dead Space 2

NODOS Y DINERO INFINITOS

En el capítulo 15, en la habitación del final, encontraréis una mesa de trabajo y un punto de guardado. Volviendo hacia atrás en el pasillo veréis que además hay una habitación que debéis abrir usando un Nodo y que contiene dos Nodos un semiconductor Ruby y una serie de objetos al azar. Recogedlo todo y volved al punto de guardado. Salvad la partida y volved a cargarla. Cuando haya cargado, regresad a la habitación cerrada que necesita un Nodo para ser abierta y... ¡los objetos estarán allí de nuevo! Repetid el proceso las veces que queráis para llenar vuestro inventario de Nodos, semiconductores y dinero. Encontraréis un proceso similar a este en habitaciones de los Capítulos 6, 7 y 14.

TRAJES EXTRA DESBLOQUEABLES

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear varios trajes. Hacedlo y al iniciar una nueva partida el traje de antidisturbios estará disponible en la tienda; el de ingeniero esquemático cerca de la primera tienda; el élite clásico lo encontraréis en



el capítulo 6; el élite de seguridad en el capítulo 9, y el élite avanzado en el capítulo 11.

TRAJE ANTIDISTURBIOS

Para conseguirlo rápidamente solo tenéis que iniciar una sesión con vuestra cuenta de EA a través del juego *Dead Space iOS* (iPhone o iPad). Al hacerlo desbloquearéis el traje antidisturbios. Este traje aumenta en un 10% el daño que hacéis de rayo de contacto, otorga 25 ranuras de inventario y sube la armadura un 25 %.

DESBLOQUEAR PARTIDA +

Completad el juego (da igual en qué nivel de difultad lo hagáis), para desbloquear la Partida +. Al comenzar una nueva partida lo haréis manteniendo todas las armas, objetos e inventario que hayáis adquirido en la partida anterior. En esta segunda partida os aconsejamos empezar con el nivel Normal, porque así conseguiréis pronto todos los trajes, mejorar las armas y lograr botiquines y recargas de estabilización para poder llenar la caja fuerte.





EL TONTOTRUCO



Singularity

LOS TRES FINALES DEL JUEGO

Hola Hobby, aquí os mando un truco o tontotruco, pero muy útil si queréis ver los tres finales de *Singularity* sin necesidad de pasaros el juego tres veces.

Una vez acabéis el juego tomaréis una decisión y veréis un final. Una vez vistos los créditos, volveréis a la pantalla del principio y en vez de dar a Partida nueva deberéis de seleccionar Cargar partida. Haciendo esto volveréis al último punto guardado, que os permitirá volver a tomar la decisión y ver los otros dos finales sin pasaros otra vez el juego.

Álvaro M. (email)

■ **DIFICULTAD IMPOSIBLE**
Completad el juego para desbloquear el nivel de dificultad Imposible. Este nivel de dificultad solo permite jugar desde la última partida guardada y además solamente deja guardar tres veces durante toda la aventura. Tampoco se puede jugar usando la Partida +. Aunque claro, si tenemos en cuenta lo chungo que es, casi mejor que no se pueda...

Fallout New Vegas

■ **ROBAR SIN SER DESCUBIERTO**
Ya sabéis que una forma rápida de conseguir objetos o dinero en el juego es robando. Lo malo es que si sois descubiertos vuestra reputación disminuirá y además podéis tener algún problema con los vecinos. Para que no os pillen con las manos en la masa seguid este consejo.
1. Colocaos en un lugar que esté fuera de miradas curiosas y del alcance de otros NPC's.
2. Escondeos bien y salvad la partida.
3. Al volver al juego, apretad el stick derecho mientras seleccionáis el objeto que queréis robar, pero no presionéis el botón A para ejecutar el robo. Esto permite coger el objeto de forma segura.
5. Ahora agachaos y cuando aparezca el mensaje [ESCONDIDO] podéis realizar el robo sin perder reputación y sin el peligro de que un NPC os ataque.
Es posible que perdáis algo de karma, así que probadlo una vez para aseguraros de que no os provoca ningún efecto que no deseáis. Un buen lugar para llevar a cabo este truco es en la tienda de armas de Van Graff. Podéis hacerlo con cualquiera de los objetos y además hay un lugar seguro justo en la parte trasera del local.

Ilomilo

■ **OBJETOS PARA EL AVATAR**
Si queréis adornar vuestro Avatar de Xbox 360 con objetos de este rompecabezas en tres dimensiones, atención a lo que necesitáis.



Ilo & Milo:
- Recoged los fragmentos de memoria suficientes para abrir una memoria completa.

Camiseta:
- Completad 3 niveles.

■ **JUEGO OCULTO "ILOMILO SHUFFLE"**
En el menú principal del juego, introducid esta secuencia de botones para desbloquear este minijuego oculto:
- **Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, LB, RB.**

Marvel vs Capcom 3

■ **VÍDEOS INTRODUCTORIOS**
El juego tiene cuatro vídeos introductorios, uno de los cuales es el que viene por defecto al comenzar. Los otros tres tienen que ser desbloqueados ganando Player Points (PP).

Vídeo 2:
- 15.000 PP.

Vídeo 3:
- 30.000 PP.

Vídeo 4:
- 60.000 PP.

Raskulls

■ **COMPLEMENTOS PARA PERSONAJES**
Poned la partida en pausa y luego pulsad el botón **Y**. A continuación, introducid cualquiera de las siguientes secuencias de botones para conseguir los complementos.

BOLSA DE PAPEL PARA LA CABEZA:
- **←, →, ←, →, ←.**

ERES FUNKY (PEINADO AFRO):
- **X, X, X, Y, Y, Y.**

MODO TRANSITORIO (BARBA):
- **↑, ↓, ↑, ↓, ↑.**

MOSTACHO:
- **RB, RB, RB, LB, LB, LB.**

DEMASIADO SOL (GAFAS DE SOL):
- **LB, RB, LB, RB, LB.**

LE FILS DE L'HOMME (LA CABEZA ES UNA MANZANA):
- **↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.**

EGÓLATRAS (MODO CABEZA GRANDE):
- **↑, ↓, ←, →.**

TE ODIO SHAPEASAURUS (JUGAR COMO SHAPEASAURUS):
- **RB, ↑, ↓, RB, ↑, ↓.**

TRUCOS A LA CARTA

Smackdown! Vs RAW 2011

Nicolás Maurokefalidis (email)

Antes que nada les quiero felicitar por su fabulosa revista. Quisiera saber cómo hago para elegir a Undertaker en el modo "Road to Wrestlemania" del *Smackdown! vs RAW 2011* para la Xbox360.

Hola Nicolás. En el caso de Undertaker, como sucede con otras superestrellas en el RTW, tienes que completar su historia para desbloquearlo. Esto es lo que debes hacer:
En este RTW sólo puedes jugar como Dolph Ziggler, John Morrison, Kofi Kingston o una superestrella que hayas creado tú. En la Semana 2 aparece el reto Back Stage Brawl (Trifulca en los camerinos) contra Randy Orton. Haz que su salud llegue a cero para ganar. En la Semana 3, la Trifulca en los camerinos es contra Vladimir Kozlov y tienes que conseguir dejarle a cero también. En el Royal Rumble te enfrentarás en el Backstage contra Dolph Ziggler y el objetivo es el mismo que en los dos casos anteriores. Durante la Semana 9, habla con The Big Show en los camerinos y queda en enfrentarte contra él en *SmackDown*. Derrótalo en un Tables Match. En la Semana 12 tiene lugar una pelea contra Batista. Derrótalo dejando su salud a cero. Cuando llegues a Wrestlemania y hayas superado los 5 retos anteriores, derrota a The Rock en un Last Man Standing Match. Tras esto, Undertaker será tuyo.



Wii

Goldeneye 007



CAMBIAR DE ARMA EN MULTIJUGADOR

Para poder cambiar el arma en mitad de una partida jugando en modo Multijugador, solo tenéis que introducir estas combinaciones de botones:

Para el mando de Wii debéis mantener presionado el botón 2 al tiempo que apretáis izquierda o derecha en el stick del nunchaco. Para el mando clásico tenéis que mantener el botón y mover el stick analógico izquierdo o el pad direccional a derecha o izquierda.

EL GRITO WILHEM

En el nivel Facility, cuando hayáis hecho explotar los tanques de combustible, podréis oír el Grito Wilhelm, que no es otra cosa que un grito utilizado por primera vez en la película "Tambores Lejanos" (1951) y que se ha venido utilizando como efecto de sonido en infinidad de filmes, series y videojuegos desde entonces.

RECOMPENSAS DEL MULTIJUGADOR

El mes pasado os ofrecimos un buen número de recompensas para el modo multijugador y este mes os desvelamos el resto. Si es que somos tan generosos que a veces hasta nos duele y todo.

Nivel 45:
- Strata SV-400 Metralleta. Arma Principal.

Nivel 47:
- WA2000 Rifle Francotirador. Arma Principal.



Nivel 50:
- Last Act of Defiance. Gadget 3.

Nivel 51:
- Wolfe 44 Pistola. Arma Secundaria.

Nivel 52:
- Masterton M-557 Pistola. Arma Principal.

Nivel 52
- Gafas polarizadas. Gadget 2.

Nivel 53:
- Mina de proximidad. Gadget 1.

Nivel 54:
- Lanzagranadas. Accesorio.

Nivel 55:



- Gambit CP-208 Rifle Francotirador. Arma Principal.

Nivel 56:
- Ivana Spec-R Rifle de Asalto. Arma Principal

Kirby's Epic Yarn

PAPEL DE PARED DESBLOQUEABLE

Debéis terminar todas las misiones que os encarguen vuestros vecinos del bloque de apartamentos. Una vez que lo hayáis conseguido, los personajes os esperarán en casa de Kirby para premiaros con diferentes papeles de pared. Para conseguirlos, tendréis que completar la misión de cada personaje. Son los siguientes:
- Papel de Zeke.
- Papel de Beadrix.
- Papel de Carrie.
- Papel de Buster.
- Papel de Mara.

TÍTULOS DE CRÉDITO

Cuando logréis completar el juego aparecerán los títulos los títulos de crédito. Si queréis verlos de nuevo, (algo que nos extraña, la verdad), lo podréis hacer desde el menú "Películas" en el menú principal.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

S.C.A.T. CV

¡Consolegas! Soy un lector de Hobby de los veteranos (ya lo habréis notado por la expresión que he usado para saludar) y últimamente ando liado con los juegos descargables en las consolas. Con Wii me dio un ataque de nostalgia y me descargue el *S.C.A.T. CV* de la vieja NES. Aquí van unos trucos que he encontrado para este título.

EMPEZAR CON 12 VIDAS

Conectad un segundo mando y, en la pantalla de título, pulsad **A**, **B**, **→**, **←**, **A**, **B**, **↑**, **↓** y **Select**. Luego, con el primer mando, pulsad y mantened pulsado Arriba para empezar con 12 vidas extra.

SELECCIÓN DE NIVEL

Haced como en el caso anterior y conectad el segundo mando. En la pantalla de título pulsad **A**, **B**, **→**, **←**, **A**, **B**, **↑**, **↓** y **Select** en el segundo mando, para acceder a los siguientes niveles, y luego seleccionad el que queráis usando el primer mando.

NIVEL 2:
- **A** y **Start**.

NIVEL 3:
- B y **Start**.

NIVEL 4:
- **→** y **Start**.

NIVEL 5:
- **←** y **Start**.

Luis Gutiérrez (email)

■ TODOS LOS MUEBLES

Para poder conseguir todo el mobiliario debéis tener en cuenta que algunos elementos decorativos solamente aparecerán si derrotáis a ciertos jefes finales.

Colgantes de campanas:
- Acabad con Yin-Yarn.

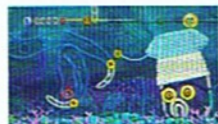
Muñeco del Rey Dedede:
- Como es lógico, debéis derrotar al Rey Dedede.

Muñeco del Caballero de Meta:
- Dadle caña al Caballero de Meta.

Cama estrella:
- Venced a Yin-Yarn.

■ PISTAS DE MÚSICA OCULTAS

Durante la aventura iréis consiguiendo pistas de música que corresponden a todas las fases del juego.



Sin embargo, hay algunas que solamente aparecerán si termináis la historia. Son estas: pista de Dream Land, pista de los Créditos Finales y pista de Yin-Yarn.

Mario Sports Mix

■ DESBLOQUEAR EL MODO DIFÍCIL

Mario Sports Mix no se caracteriza precisamente por su alto nivel de dificultad. Por eso, y para compensar, se puede desbloquear el nivel Difícil completando todas las Copas en el nivel de dificultad Normal.

■ TODOS LOS PERSONAJES

Como sabéis, este juego mezcla personajes del universo Super Mario con algunas sagas de Square Enix. Muchos de



ellos están bloqueados así que para conseguirlos, realizad lo que se indica en cada caso. Tened en cuenta que el personaje sólo se podrá usar en el deporte en el que haya sido desbloqueado.

Mago blanco:
- Terminad dos veces el circuito Estrella, ubicado en el mapa de la copa Estrella del modo torneo.

Mago negro:
- Completad dos veces el circuito Estrella, ubicado en el mapa de la copa Estrella del modo torneo. Si lo queréis para otras categorías deportivas, completad el circuito Estrella tres veces.

Moogle:
- Completad la Copa Champiñón de Slime; disputad 28 partidos o derrotadlo en el atajo oculto del modo de torneo.

Limo:
- Ganad 28 partidos.

Cactuar:
- Echad 60 partidos o derrotadlo en un ataje oculto del modo torneo.

Ninja:
- Completad el circuito Estrella, ubicado en el mapa de la copa Estrella del modo torneo.

■ CONSEGUIR ESCENARIOS

Para ampliar la lista de lugares en los que jugar, haced lo que se indica.

Jardín de Daisy:
- Finalizad la Copa Flor. Este no se puede usar en Voleibol.



Pinball de Waluigi:
- Echad 35 partidos. Este escenario no se puede usar en Baloncesto.

Castillo de Peach:
- Completad la Copa Champiñón.

Barco Estrella:
- Completad la Copa Estrella.

Barco Fantasma:
- Disputad 40 partidos.

Fábrica de Wario:
- Echad un partido en la Fábrica de Wario en el modo Torneo.

Playa Koopa:
- Jugad un partido en la Playa Koopa en el modo Torneo.

TRUCOS A LA CARTA

Wii Party

Laura Pinto (Álava)

Hola a todo el mundo, me presento: soy Laura Pinto y tengo 9 años. Me gustaría pediros algún truco para el juego *Wii Party*. Me lo paso muy bien jugando con mi hermano y me gustaría saber si tenéis alguna "trampilla" por ahí. ¡Muchas gracias!

Hola Laura. Algo tenemos, aunque no exactamente para hacer trampas. Anda, no seas mala y juega limpio, que tu hermano te lo agradecerá.

■ MINIJUEGO SPOT THE SNEAK

Juega a *Wii Party* con cuatro jugadores en el modo libre para desbloquear el minijuego.

■ DIFICULTAD EXPERTA PARA LA CPU

Derrota a los jugadores CPU en dificultad avanzada en el modo Fiesta.

■ DESBLOQUEAR LOS MINIJUEGOS

Completa lo que te indicamos en cada caso para desbloquear el minijuego:

Banana Blockade (2 jugadores):
- Juega al minijuego en modo normal en cualquier modo.

A la caza del Trébol (1 jugador):
- Juega al minijuego en modo normal en cualquier modo.

Equilibrar los regalos (1 jugador):
- Disputa el minijuego en modo normal en cualquier modo.

Viaje en el laberinto (2 jugadores):
- Juega al minijuego en modo normal en cualquier modo.

Barco Balancín (Contrarreloj - Fácil):
- Completa el minijuego en dificultad experto.

Barco Balancín (Contrarreloj - Intermedio):
- Completa el minijuego contrarreloj en modo fácil.

Barco Balancín (Contrarreloj - Experto):
- Completa el minijuego contrarreloj en modo intermedio.





Nintendo DS

Ghost Trick: Detective Fantasma

SUPERAR EL ÚLTIMO CAPÍTULO

En esta última fase del juego os encontráis en en el parque Onitsed, a punto de resolver una persecución que tuvo lugar hace una década y que sería el comienzo de toda la aventura que conforma este juego. De vosotros depende cambiar los acontecimientos o que nuestro héroe fantasma siga siendo un espíritu para siempre.

Lo primero que débeis hacer es esperar a que Lynne sea secuestrada y usada como rehén. Cuando esto suceda, poseed los auriculares y usadlos para que el boniato asado caiga al suelo. Tras esto, usad



a Missile para llegar a la boquilla de agua que está a la izquierda del todo. Volved a Sissel y tomad la cesta que hay al lado pasando para ello por el boniato. Tenéis que conseguir que el tubérculo que está dentro de la cesta caiga en la fuente. Sin un momento que perder, pasad a la boquilla y activadla justo cuando el boniato pase por encima de ella. Igual de rápido tenéis que poseer el boniato que saldrá disparado hacia la parte alta de la fuente. Ahora es el turno de Missile. Llegad con él hasta el boniato que acabáis de elevar y usad el truco de Sissel para que suba aún más. Volved de nuevo al perro y cambiad el boniato por la figura de piedra que está en la zona de arriba y luego pasad a la farola de la derecha. Poseed otra vez a Sissle y alcanzad la boquilla de la izquierda para activarla. Luego tomad a Missile y pasad a la figura de piedra. En ese momento, Sissel poseerá el cuerpo del hombre que viste de rojo para salvar a Lynne. Al hacerlo habréis cambiado el curso de los acontemientos y conoceréis todos los secretos del juego.

Pokémon Edición Blanca/Negra

ENCONTRAR A AUDINO

Prestad atención a las hierbas altas que se muevan, porque lo más seguro es que el Pokémon Audino esté esperando allí mismo. Cuando os pase esto, colocaos encima de la hierba que se haya movido y Audino aparecerá para retaros a una batalla. Esta es la única forma de conseguir a este Pokémon de tipo Normal, que es capaz de aprender multitud de movimiento defensivo de curación (como Chansey). Vencerle os dará, además, un montón de puntos de experiencia, así que merece la pena ir en su busca.



UBICACIÓN DE LOS POKÉMON LEGENDARIOS

Son los mejores Pokémon que podréis encontrar. Además de convertiros en un entrenador fuerte, os darán mucha reputación. ¡Get them all!

Cobalion:
- Se encuentra dentro de la Cueva Mistralton.

Kyurem:
- Le encontraréis en Giant Chasm.

Landorus:
- Buscadle en Abundant Shrine.

Reshiram y Zekrom:
- Buscadles en Castillo de N / Dragonspiral Tower.

Victini:
- Está en Liberty Island.

Terrakion:
- En Victory Road.

Virizion:
- Está en el Bosque Yaguruma.

Kingdom Hearts Re: Coded

CONSEGUIR EL MODO TEATRO

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y conseguiréis así el modo Teatro, en el que se pueden contemplar todas las escenas de vídeo del juego.

DESBLOQUEAR FINAL SECRETO

Para desbloquear el final secreto y verlo en el modo Teatro es necesario coleccionar 20 trofeos de oro como mínimo.

OBTENER LA LLAVE ESPADA

Para conseguir la Llave Espada es necesario que completéis una serie de tareas, que no son otras que estas.

Lady Luck:
- Derrotad al jefe del país de las maravillas: Trick Master.

Oblivion:
- Venced al jefe de Hollow Bastion Parte 2: Datos de Pete y Riku.





Olympia:
- En el Coliseo del Olimpo tenéis que vencer Cerberus y Hades.

Three Wishes:
- Derrotad al jefe Agrabah: Jafar (Genio).

Wishing Star:
- Acabad con el jefe de la ciudad de paso: Armadura de guardián.

Zero/One:
- Derrotad el jefe Hollow en todas sus apariencias Bastion Parte 2: Sora sin corazón.

■ EXPERIENCIA CON LLAVE ESPADA

Terminad la parte del Coliseo del Olimpo e id al menú de guardado. Elegid la opción "Seleccionar un Mundo" y luego volved al Coliseo del Olimpo. Tras hacerlo seleccionad "Misión de Exploración" y completad el sistema de combate. Luego guardad la partida y salid del Coliseo. De repente os encontraréis con hordas de enemigos a los que debéis vencer para conseguir la experiencia. Machacadlos a todos y entrad de nuevo en el Coliseo. Curaos y salid de nuevo para seguir luchando. Y así hasta que os canséis.



■ LOGRAR EL FINAL SECRETO

Para desbloquear el final secreto debéis conseguir al menos 20 trofeos.

Mario vs Donkey Kong: Megalío en Minilandia

■ AL TERMINAR EL JUEGO...

Completad el juego por primera vez y además de acceder al Test de Sonido desde el menú de Opciones, podréis desbloquear el Modo Plus.

■ ESCENARIOS ESPECIALES

Para conseguir los Escenarios especiales, fijaos en lo que aparece debajo de la ficha "S" en la pantalla de selección de escenario, ya que es necesario lograr un determinado número de "M". Aquí os indicamos cuántas:

S-1:
- 5 fichas M.

S-2:
- 10 fichas M.

S-3:
-15 fichas M.

S-4:
- 20 fichas M.

S-5:
-25 fichas M.

S-6:
-30 fichas M.

S-7:
- 35 fichas M.

S-8:
- 40 fichas M.

S-9:
- 45 fichas M.





S-10:
- 50 fichas M.

S-11:
- 55 fichas M.

S-12:
- 60 fichas M.

S-13:
- 65 fichas M.

S-14:
- 70 fichas M.

S-15:
- 75 fichas M.

S-16:
- 80 fichas M.

S-17:
- 85 fichas M.

S-18:
- 90 fichas M.

S-19:
-95 fichas M.

S-20:
- 100 fichas M.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Pokémon Edición Blanca/Negra

Hola, me encanta vuestra revista, es la primera vez que os escribo y quiero estrenarme mandando un truco para el nuevo juego de *Pokémon*, las ediciones *Blanco/ Negro*. Cuando te compras el juego puedes participar en un evento especial para conseguir el tíquet libertad. Con él puedes coger un barco desde ciudad Porcelana para ir hasta la Isla Libertad. Cuando llegas allí puedes capturar a Victimini, pero si lo derrotas volverá a aparecer. El truco radica en que como es un Pokémon especial, cada vez que lo derrotes te darán muchos puntos de experiencia, gracias a lo cual es posible subir mucho más rápido de nivel.

Jorge Navarro (email)





PSP

Dissidia 012 Final Fantasy



PERSONAJES OCULTOS

Haced lo que os indicamos para jugar con los personajes ocultos.

Desperado Chaos:
- Completad el Escenario principal 000.

Gilgamesh:
- Completad Report 08 (6) con Bartz.

Prishe:
- Completad Report 08 (2) con Shantotto.

El Señor de los Anillos: Las Aventuras de Aragorn



TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Dirigíos al menú de trucos, que está dentro del menú principal e introducid estas combinaciones de botones para conseguir las ventajas para dominarlos a todos.

MORAL INFINITA:
- ←, →, ←, →, L1, R1, ■, ▲.

VELOCIDAD DOBLE:
- →, →, →, L1, L1, L1, R1, R1, R1, ▲.

FLECHAS INFINITAS:
- ←, ←, ←, ▲, ▲, ▲, L1, R1, L1, R1.

FUEGO RÁPIDO:
- ■, ▲, ←, →, ▲, ■, L1, R1, ▲, ■.

The 3rd Birthday

TRAJES DESBLOQUEABLES

Seguid nuestras instrucciones para desbloquear el traje correspondiente:

Vestido con delantal:
- Completad el juego en el modo Fácil.

Traje de negocios:



- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad. Luego encontraréis el traje en el vestuario de la izquierda, en el edificio de CTI.

Vestido de china:
- Tenéis que completar el juego en el modo Normal.

Armadura de caballero:
- Completad el juego en el modo Deadly.

Lightning Custom (ropa vieja):
- Completad el juego nueve veces en cualquier nivel de dificultad.

TRUCOS A LA CARTA

Metal Gear Solid: Peace Walker

Eduardo Oliva (email)
¡Hey chicos!, ¿qué tal va todo por la redacción? Nunca os había escrito, pero al final me he animado por la pura cusiosidad de pediros algún truco para el último *Metal Gear Solid* de PSP. Espero que me ayudéis. Por cierto, felicidades por el nuevo diseño de la revista, ¡es genial!

¡Hola Eduardo! Pues como te vemos tan curioso, aquí van esos trucos para el *Peace Walker*.
Que los disfrutes.

CONSEGUIR A HIDEO KOJIMA

Es posible reclutar a HIdeo Kojima para The Destination of the Nuclear Warheads, escena interactiva del videojuego, seleccionando el vehículo que tenga como matricula la siguiente frase: Centro America 63824 Peace Sentinel.

CAMISETAS DESBLOQUEABLES

En el menú de inicio del juego vete a Extras, luego a Network y finalmente a Introducir Código para poder conseguir camisetas con estas claves. Ten en cuenta que es necesaria una cuenta en PS Network para poder desbloquearlas:

2000016038415:
- Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker.

2000016035902:
- Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake.

2000016032338:
- Camiseta gris con un logo de Snake en la espalda.

2000016032574:
- Camiseta gris con un logo de MSF.

FASES DE MONSTER HUNTER

Antes de nada, lee todos los archivos informativos de Chico y luego entra en Extra Ops 29. Vete hacia la zona de la playa y localiza al gato que habla. Esto hará que se desbloquee la primera etapa de *Monster Hunter*. Juega a esta etapa para desbloquear las que vienen a continuación.





Además, necesitáis tener como mínimo siete sellos como miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje OD:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y conseguid al menos siete sellos como miembro del sitio oficial de Square-Enix.

Traje de soldado Santa Claus:
- Completad el juego en cualquier nivel de dificultad y luego buscadlo en la planta baja de la base de Maeda, bajando las escaleras en la zona izquierda.

Traje de baño:
- Completad el juego en modo Difícil.

Traje conejito de titanio:
- Completad el juego en el modo Genocidio.

■ DESBLOQUEAR NEW GAME +

Completad el juego para desbloquear el modo New Game +. En este modo podréis desbloquear trucos gastando BP. Para conseguir los trucos gratis necesitáis jugar en el New Game + y desbloquear los trucos que más os gusten. Luego salid sin guardar, volved a cargar New Game + y se os devolverá la cantidad de BP hayáis gastado.

■ CONSEGUIR MODO VISUALIZACIÓN

Debéis completar el juego en cualquier nivel de dificultad (sin usar trucos) y conseguir una calificación de AAA.

Lego Harry Potter: Años 1-4

■ TODOS LOS BLOQUES DE ORO

Para obtener los bloques de oro tenéis que introducir las siguientes claves en Trucos.

Bloque de oro 1:
- QE4VC7.

Bloque de oro 2:
- FY8H97.

Bloque de oro 3:
- 3MQT4P.

Bloque de oro 4:
- PQPM7Z.

Bloque de oro 5:
- ZY2CPA.

Bloque de oro 6:
- 3GMTP6.

Bloque de oro 7:
- XY6VYZ.

Bloque de oro 8:
- TUNC4W.

Bloque de oro 9:
- EJ42Q6.

Bloque de oro 10:
- GFJCV9.

Bloque de oro 11:
- DZCY6G.



■ TODOS LOS HECHIZOS

Para saber más de magia que Tamariz, aprovechad nuestros códigos:

Accio:
- VE9VV7.

Anteoculatia:
- QFB6NR.

Calvorio:
- 6DNR6L.

Colovaria:
- 9GJ442.

Engorgio Skullus:
- CD4JLX.

Entomorphis:
- MYN3NB.

Flipendo:
- ND2L7W.

Glacius:
- ERA9DR.

Herbifors:
- H8FTHL.

Incarcerous:
- YEB9Q9.

Locomotor Mortis:
- 2M2XJ6.

Multicorfors:
- JK6QRM.



TRUCOS A LA CARTA

God of War: Ghost of Sparta

Carlos Lindares (email)
¡Hola! No os podéis imaginar la ilusión que me hace escribiros, porque para mí sois como la Gran Enciclopedia de los Videojuegos. No pasa un solo mes sin que os lea y sin que comente vuestros análisis con los colegas del instituto. La verdad es que me da un poco de corte pediros esto, pero me gustaría que me dieseis algún truco para *Ghost of Sparta* de PSP. Os podría decir que es por una apuesta, que mis amigos no se creen que me vayáis a publicar... pero lo cierto es que simplemente quiero hacer trampas en el juego. Si me podéis ayudar os lo agradeceré durante toda mi vida. Un saludo.
Carlos Lindares (email)

Hola Carlos. Gracias por los cumplidos que nos haces. Por cierto, que no los merecemos (bueno, en realidad sí, pero no queremos que nos llamen prepotentes). Aquí van esos trucos que nos pides. Se agradece también la sinceridad que demuestras a la hora de reconocer que nos pides los trucos porque eres un poco "negao" con el juego. Perdón, queríamos decir "tramposo".

■ EL TEMPLO DE ZEUS

Para desbloquear el Templo de Zeus, completa el juego por primera vez y luego podrás acceder a él sin problemas. Además, te permitirá desbloquear ciertos extras, como por ejemplo, nuevos trajes.

■ APARIENCIAS ALTERNATIVAS

Como ya sabrás si nos lees todos los meses, puedes conseguir nuevas apariencias para el Fantasma de Esparta. Todo lo que tienes que hacer es seguir nuestras instrucciones.

Deimos:
- Completa el juego.

Armadura de Dios:
- Termina el juego.

Legionario:
- Introduce el código de la versión preventa del juego.

Robot:
- Cómprala en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.

Zeus/ Sepulturero:
- Desbloquea todos los bonus en El Templo de Zeus, resuelve el puzle y usa la pala. Esta apariencia sólo se puede usar en el campo de batalla.



Este suplemento se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas 235.
Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer